Versión detallada (sitio web):
www.nintendo.co.jp/csr/en/

Esta traducción está basada en la versión en inglés
del informe de RSC de 2021.

INFORME DE RSC DE 2021

Trabajamos para lograr una sociedad sostenible y regalar sonrisas a través de los productos, los servicios y las actividades empresariales de Nintendo.

Por la salud y la seguridad de todos

Para nosotros, la salud y la seguridad de nuestros consumidores, socios y empleados siempre ha sido lo primero.

Para afrontar la propagación del COVID-19, creamos el Comité de Respuesta ante Desastres, con el presidente al mando, e implementamos diversas iniciativas, como distribuir mascarillas a todo el personal y establecer unas normas para el teletrabajo. Además, debido al riesgo de contagio, cambiamos todos los eventos dirigidos a los consumidores a un formato digital para asegurar su bienestar y su seguridad, sin que tuvieran que renunciar a un acontecimiento que esperaban con ilusión. Durante el confinamiento obligatorio, Ring Fit Adventure para Nintendo Switch y Jump Rope Challenge, un juego que fue desarrollado por empleados de Nintendo mientras trabajaban desde casa, ofrecieron a los consumidores muchas oportunidades para hacer ejercicio y mantenerse activos. Y, gracias a nuestras iniciativas para la cadena de producción, ajustamos los procedimientos para realizar las inspecciones de forma remota. Nuestra organización sigue transformándose y adaptándose con flexibilidad a los cambios acontecidos en el mundo empresarial debido al COVID-19.

Regalar sonrisas a todos los que entran en contacto con Nintendo

Nuestro objetivo de «regalar sonrisas a todas las personas con las que tenemos contacto» abarca tres áreas prioritarias: «regalar sonrisas a nuestros consumidores», «regalar sonrisas en nuestra cadena de producción» y «regalar sonrisas a nuestros empleados». Para este fin, hemos tomado algunas medidas, como crear iniciativas exclusivas para nuestras filiales en el extranjero y realizar acciones coordinadas globalmente. Por ejemplo, seguimos comprometidos con el fomento del uso de la aplicación gratuita Control Parental de Nintendo Switch que permite a los más jóvenes, disfrutar de los juegos sin preocupaciones. En cuanto a nuestra cadena de producción, respetar los derechos humanos y evitar los riesgos laborales es cada vez más importante, por lo que compartimos globalmente las acciones que toma cada país para aplicar la RSC y seguimos trabajando para progresar en ese ámbito. Para los empleados, nos centramos en mejorar nuestros lugares de trabajo y nuestros sistemas, respetando la diversidad y asegurándonos de que cada empleado pueda desatar todo su potencial, sin importar su género, edad, nacionalidad, discapacidad, orientación sexual o identidad de género.

En Nintendo siempre nos hemos preocupado por reducir nuestro impacto medioambiental, especialmente con el diseño y el desarrollo de nuestros productos. Como parte del trabajo realizado, recopilamos y publicamos los datos relacionados con nuestro impacto medioambiental y nuestras acciones en este ámbito. En los últimos años, se ha dado más importancia a los problemas medioambientales como el cambio climático y la polución marina, y el mundo está cada vez más dispuesto a aportar soluciones, como demuestran tratados internacionales tales como el Acuerdo de Paris. Nosotros nos esforzaremos por abordar estos desafíos medioambientales con las miras puestas en el futuro.

Construir una relación de confianza duradera con los consumidores

Durante muchos años nos hemos esforzado por construir y mantener una estrecha relación con nuestros consumidores. La confianza que estos depositan en la compañía es nuestro bien más preciado. Como empresa que regala sonrisas a través del entretenimiento, Nintendo seguirá ofreciendo servicios y productos originales a personas de todo el mundo. Esperamos que la experiencia de entretenimiento única que ofrece Nintendo fomente la comunicación entre generaciones y fronteras, y que refuerce las relaciones personales y comunitarias.

Nintendo Co., Ltd.
Director representativo y presidente

Resumen financiero del grupo Nintendo

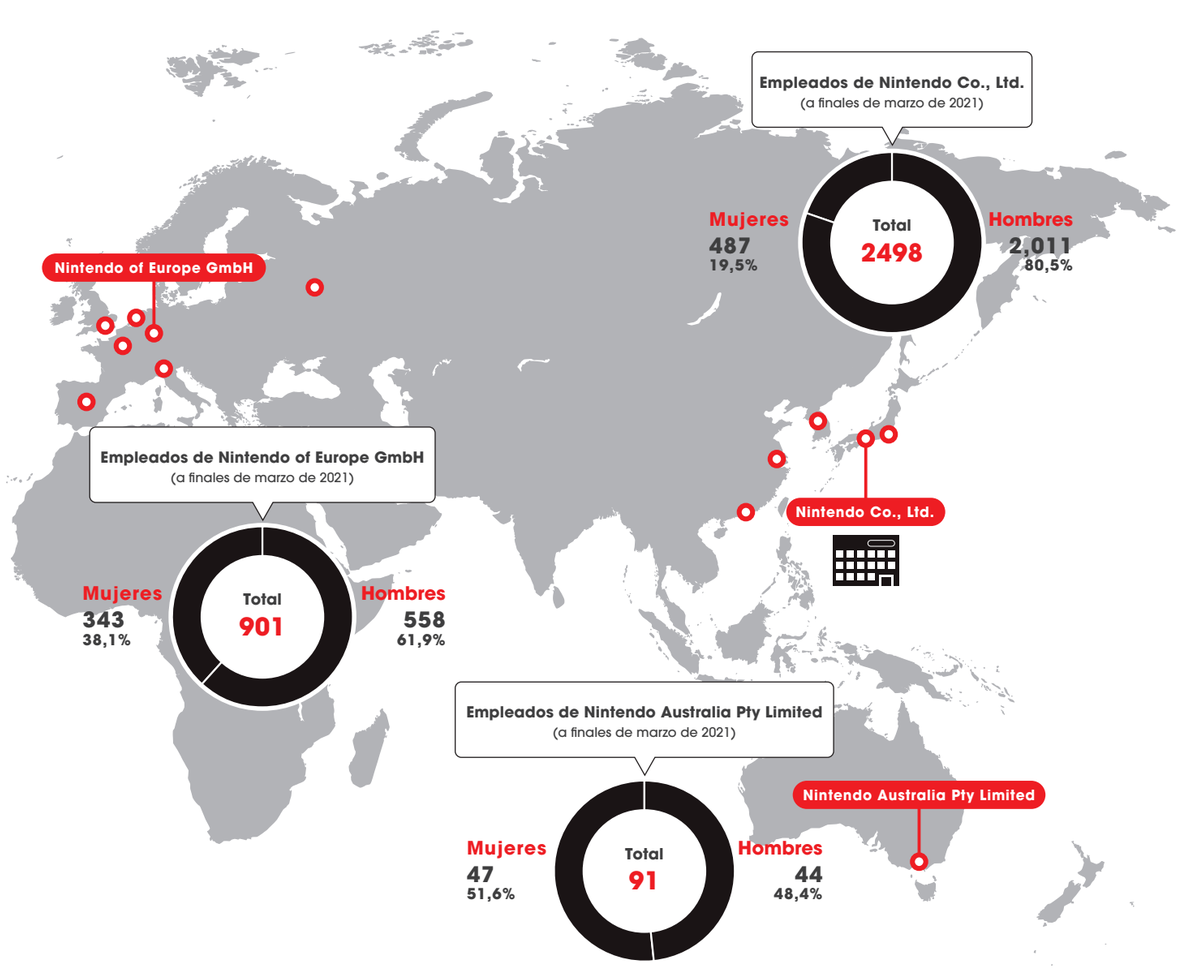
Desde los distintos puntos del globo en los que opera nuestro grupo, regalamos sonrisas a diario a los distintos colectivos que entran en contacto con Nintendo.

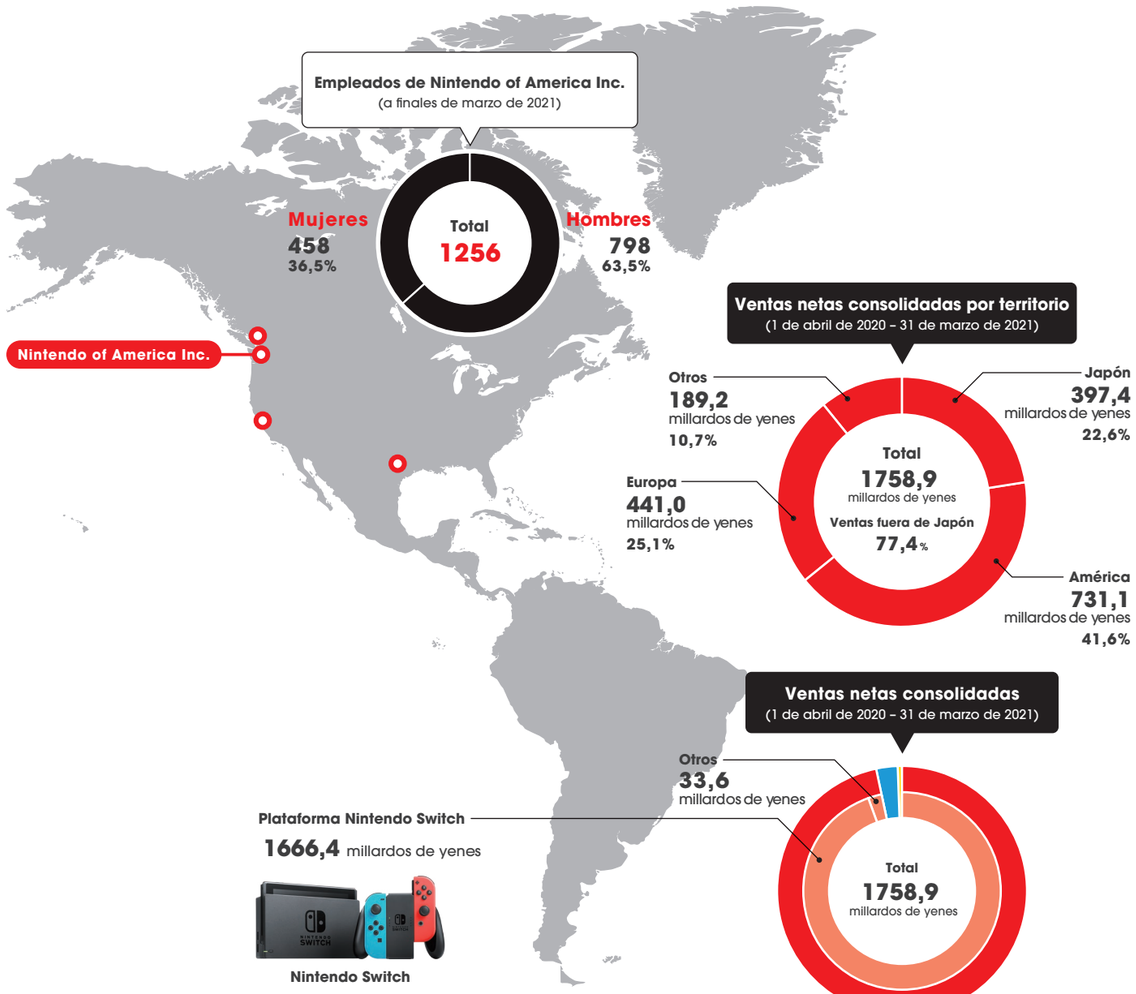
Filiales (cifra consolidada) **27**

Empleados (cifra consolidada) **6574**

a finales de marzo de 2021

Principales ubicaciones del grupo Nintendo





Datos de Nintendo Co., Ltd.

Domicilio	11-1 Hokotate-cho, Kamitoba, Minami-ku, Kioto, Japón
Fundación	Septiembre de 1889
Constitución	Noviembre de 1947
Capital	10 065 millones de yenes

Unidades vendidas en el año fiscal 2020

Consolas **28,83** millones de unidades

Programas **230,88** millones de unidades

Total acumulado de unidades vendidas

Consolas **84,59** millones de unidades

Programas **587,12** millones de unidades

Videoconsolas **1700,0** millardos de yenes

Juegos para móviles, ingresos de PI, etc. **57,0** millardos de yenes

Otros (barajas de cartas, etc.) **1,7** millardos de yenes

Gestión de responsabilidad social corporativa

Para regalar sonrisas a todos con los que entra en contacto, Nintendo ha establecido un sistema para fomentar las actividades de RSC junto con las áreas prioritarias en las que se basan nuestras iniciativas.

Plan de fomento de la RSC a medio plazo y mirando al futuro

En el año fiscal 2015, formulamos el «Plan de fomento de la RSC a medio plazo» y, al mismo tiempo, identificamos las áreas prioritarias para nuestras actividades de RSC. En el año fiscal 2018, revisamos las actividades de los tres años anteriores, lo que nos permitió mejorar las áreas prioritarias y fomentar nuestras actividades de RSC teniendo en cuenta las condiciones sociales que nos rodean.

A partir de 2021, con objeto de cumplir con las expectativas de la sociedad y de regalar más sonrisas valiéndonos de nuestros puntos fuertes, seguiremos fomentando las actividades de RSC en nuestras tres áreas prioritarias: «regalar sonrisas a nuestros consumidores», «regalar sonrisas en nuestra cadena de producción» y «regalar sonrisas a nuestros empleados».

Además, en apoyo de nuestro continuo trabajo medioambiental y del creciente interés de la sociedad por este tema, seguiremos ampliando el alcance de nuestras acciones medioambientales en todo el mundo.

Plan de promoción de RSC a medio plazo (años fiscales)

Fase 1	2015 - 2017	● Especificar áreas de prioridad ● Educar a los empleados sobre nuestra visión de RSC ● Decidir y ejecutar estrategias en áreas de prioridad específicas
Fase 2	2018 - 2020	● Continuar mejorando en las áreas de prioridad ● Aumentar el nivel de compromiso en los puntos fuertes de Nintendo
Fase 3	2021 -	● Con iniciativas que se apoyen en nuestros puntos fuertes, cumplir con las expectativas de la sociedad y regalar sonrisas a más gente

Plan de fomento de la RSC de Nintendo

Nintendo Co., Ltd. contempla el fomento de la RSC como algo más que la responsabilidad de un único departamento; más bien, este debe recaer en todos los departamentos que realizan actividades relacionadas. Con tal fin, establecimos el Equipo de Fomento de la RSC en 2007 para coordinar y apoyar las actividades de RSC. También establecimos en nuestras principales filiales equipos y responsables del fomento de la RSC. La información sobre el desarrollo de dichas actividades a nivel mundial se comparte dentro del grupo, y contamos con un sistema para informar a los ejecutivos de Nintendo Co., Ltd. cuando sea necesario.

Las tres áreas prioritarias del grupo Nintendo

Regalar sonrisas a nuestros consumidores

Págs. 9-10 ▶

Debemos ofrecer siempre sorpresas y nuevas experiencias a los consumidores para captar su interés.

- Investigar nuevas formas de entretenimiento
- Cuidar de las generaciones futuras
- Calidad y seguridad de nuestros productos
- Privacidad de los consumidores

Regalar sonrisas en nuestra cadena de producción

Págs. 11-12 ▶

Fomentar actividades de RSC en nuestra cadena de producción nos permite mejorar las condiciones laborales para el personal de las instalaciones de producción. Esto repercute en la calidad final del producto y se traduce en más sonrisas para nuestros consumidores. En Nintendo seguiremos trabajando estrechamente con nuestros socios de producción, centrándonos en la comunicación y el entendimiento mutuo, para que las sonrisas lleguen a toda nuestra cadena de producción.

- Optimización del entorno laboral
- Minería responsable

Regalar sonrisas a nuestros empleados

Págs. 13-14 ▶

Nintendo contrata a empleados con un amplio abanico de características únicas que colaboran para regalar sonrisas a todas las personas con las que entran en contacto. Es crucial que, como empresa global, nos comprometamos debidamente con los derechos humanos y proporcionemos un entorno laboral que empodere a quienes son el origen de nuestras ventajas competitivas, nuestros empleados.

- Diversidad, igualdad de oportunidades y conciliación de la vida laboral y familiar
- Salud y seguridad
- Aprendizaje y desarrollo profesional

Respuestas al COVID-19

Para Nintendo, lo más importante es la salud y la seguridad de los diversos colectivos que entran en contacto con nosotros, empezando por los consumidores. Por ello, hemos implementado una serie de medidas en reacción al COVID-19.

Iniciativas para nuestros consumidores

Jump Rope Challenge para Nintendo Switch

Para fomentar el ejercicio durante el confinamiento, lanzamos el programa Jump Rope Challenge para Nintendo Switch, que permitió a los jugadores saltar a la comba dentro de casa con los mandos Joy-Con. Ofrecemos este programa de forma gratuita con el fin de ayudar a todos nuestros consumidores a mantenerse activos. La idea de desarrollar y ofrecer este programa surgió de nuestros desarrolladores, quienes pensaron en cómo podrían contribuir trabajando desde casa. Desde el lanzamiento de Jump Rope Challenge, personas de todo el mundo han saltado a la comba unas 5 300 millones de veces (datos de junio de 2021).

Iniciativas para nuestros socios de producción

En el año fiscal 2020, nos pusimos en contacto con nuestros socios de producción para tratar el impacto de la pandemia del COVID-19. No solo confirmamos de forma remota la obtención responsable de minerales, sino que también nos preparamos para implementar auditorías externas en lugar de las inspecciones regulares in situ. Estas se llevaron a cabo en la primavera de 2021. Para reducir el riesgo de contagios, establecimos y verificamos comprobaciones de productos más rigurosas y nos aseguramos de ofrecer más oportunidades para comunicarnos mientras trabajábamos por comprender las condiciones de cada sitio.

Iniciativas para nuestros empleados

Ayudar a los empleados a sentirse a salvo en el lugar de trabajo

Para afrontar los contagios de la pandemia del COVID-19, Nintendo Co., Ltd. ha establecido un Comité de Respuesta ante Desastres, liderado por el presidente, para establecer medidas de acción en el caso de que el personal interno o relacionado se contagiara y para formular estrategias que garanticen tanto nuestras actividades empresariales como la seguridad de nuestros empleados. Debido a la propagación del COVID-19, hemos implementado sistemas de teletrabajo en todas nuestras filiales y tomado medidas para evitar contagios en las oficinas con el propósito de proporcionar tranquilidad a nuestros empleados. Estas son algunas de las medidas que también tienen en cuenta la situación fuera de Japón.

Iniciativas para los empleados en cada región

Nintendo Co., Ltd. (Japón)

- Se introdujo un horario presencial reducido o flexible a quienes trabajaban en la oficina para permitir una mayor flexibilidad al usar el transporte público.
- Se distribuyeron mascarillas a los empleados y se instalaron separadores en las oficinas y la cafetería para evitar la trasmisión por aerosoles.
- Ofrecimos a todos los empleados un estipendio para ayudarlos en la compra del equipamiento necesario para el teletrabajo, etc.
- Ofrecimos permisos especiales a los empleados cuando las escuelas de sus hijos estaban cerradas.

Nintendo of America

- Colaboramos con aseguradoras médicas y con el médico de la empresa para ofrecer un servicio de atención médica virtual.
- Se informó a los empleados sobre los servicios de asesoramiento en línea que ofrecíamos y se les facilitaron recursos virtuales para la salud conductual.
- Ofrecimos programas de apoyo para el cuidado de los hijos y programas de ejercicio individual en línea, entre otros.
- Promulgamos nuevos y extensos protocolos de salud para que quienes trabajaran en la oficina lo hicieran con total seguridad.
- Ofrecimos horarios de trabajo flexibles y días de vacaciones adicionales para ayudar a aquellos empleados que estuvieran al cargo de los hijos u otros familiares.
- Suplimos los costes que supone el trabajo remoto y el teletrabajo.
- A los empleados que no podían ir a trabajar porque la zona en la que vivían había sido confinada, les seguimos ofreciendo el mismo salario y los mismos beneficios que ya tenían.

Nintendo of Europe

- Durante los periodos de confinamiento, organizamos pausas virtuales para el café con el fin de fomentar la comunicación entre empleados.
- La directiva organizaba reuniones virtuales durante la comida para discutir temas relacionados con el teletrabajo y la pandemia.
- Hubo reuniones de orientación virtuales para nuevos empleados.
- Repartimos regalos de bienvenida para el regreso a la oficina que incluían mascarillas.
- Creamos una línea directa de ayuda para la salud mental con expertos de la salud, disponible para todos los empleados.

Nintendo Australia

- Implementamos un Plan de Seguridad para el COVID (comprobar la temperatura de los empleados antes de ir a la oficina, instalar dispensadores de desinfectante, prevenir contagios en la cafetería, etc.).
- Ofrecimos información y consejos recurrentes sobre uso de la mascarilla, salud mental, conciliación de la vida laboral y familiar, fitness, etc.
- Enviamos una cesta de regalo a todos los empleados para el «R U OK? Day» (un día para concienciar al mundo sobre la salud mental).
- Ofrecimos a los empleados paquetes de bienvenida para el regreso a la oficina que incluían mascarillas, entre otras cosas.

Regalar sonrisas a nuestros consumidores

En Nintendo siempre nos esforzamos por ofrecer nuevas sorpresas y experiencias únicas cuando desarrollamos productos de ocio.

Con Nintendo Switch decidimos unir software y hardware con el objetivo de ofrecer productos y servicios originales con los que todo el mundo pueda disfrutar. Nuestros personajes, encabezados por Mario, son ya conocidos por generaciones enteras de personas de todo el mundo, gracias al tiempo y la energía que nuestros consumidores emplean en jugar a videojuegos. Nintendo se ha consolidado como una gran marca gracias a los consumidores, y eso es muy importante para nosotros.

Desarrollamos nuestros productos con la esperanza de que puedan ser disfrutados por toda la familia o junto con amigos. Con el Control Parental de Nintendo Switch, proporcionamos seguridad a los padres al ofrecerles una herramienta para supervisar el entorno de juego de sus hijos. Con acciones como estas, seguimos trabajando para regalar sonrisas a nuestros consumidores de muchas formas diferentes, incluso con nuestros servicios.

Restricciones de uso para padres y tutores

Introdujimos funciones de restricción en Nintendo Switch (control parental). Estas funciones incluyen opciones que permiten a los padres y tutores legales establecer restricciones en los programas según la clasificación de edad de cada país, además de limitar la comunicación con otros usuarios.

Nintendo Co., Ltd. (Japón)

Fomentar de varias formas el uso del Control parental de Nintendo Switch

En Nintendo Co., Ltd. estamos llevando a cabo una serie de iniciativas para fomentar el uso del Control Parental de Nintendo Switch. Por ejemplo, en un fórum para jóvenes de Kioto dedicado a enseñar alfabetismo digital y a reducir los problemas que se derivan de internet, aconsejamos el uso de las funciones de control parental de nuestros productos para proteger a los niños. En el fórum participamos en debates, junto a estudiantes de secundaria, preuniversitarios y miembros de la policía de la prefectura de Kioto, sobre cómo los jóvenes podían usar internet de una forma segura. El Control parental de Nintendo Switch también se incluyó en un panfleto titulado «Cuatro cosas importantes que los padres deben saber», escrito por el Gabinete de Oficina del gobierno de Japón con el objetivo de proteger a los más jóvenes. Además, en la cuenta de Twitter oficial de Nintendo, al compartir información relacionada con la atención al consumidor, se habla a menudo sobre el Control parental. También hemos publicado unos cómics sobre cómo usar Nintendo Switch de una forma segura en nuestra página de atención al consumidor de Japón para ayudar a difundir estas funciones y explicar cómo se usan de un modo más sencillo.

NINTENDO
みまもりSWITCH™

Nintendo of Europe GmbH (Reino Unido)

Colaboración con Starlight

Seguimos colaborando con la Fundación Infantil Starlight, una organización que se dedica a ayudar a niños enfermos.

En 2020, creamos el «Pack de juego Starlight», que incluía una consola Nintendo Switch y una consola Nintendo 3DS junto con dos juegos. Para la creación de este pack se usaron productos reacondicionados*. Hasta la fecha, hemos enviado más de trescientos packs a hospitales con el fin de alegrar la vida diaria de los niños y hacer que su estancia en el hospital sea más llevadera. Según la encuesta que realizamos a los trabajadores de los hospitales donde donamos los packs, más del 80 % dijeron que el «Pack de juego Starlight» logró reducir con éxito la ansiedad de los niños. Hasta el momento, unos 25 000 niños ya han disfrutado del pack.

*Son productos usados que han sido revisados para que puedan volver a usarse con el fin de fomentar el uso cíclico de recursos.

Regalar sonrisas en nuestra cadena de producción

Llevado a cabo en mayo de 2019.

Fomentar actividades de RSC en nuestra cadena de producción es una forma de animar a nuestros proveedores e instalaciones de producción a adoptar nuestra visión. Esto redunda en mejoras en las condiciones laborales, y se traduce en sonrisas en nuestra cadena de producción. Además de aumentar la fidelización y la productividad de los trabajadores, creemos que estas medidas facilitan la producción y venta de productos más atractivos y de mayor calidad, y se traduce en sonrisas para nuestros consumidores y todo aquel que entre en contacto con Nintendo. Seguiremos centrándonos en la comunicación y el entendimiento mutuo y trabajando estrechamente con nuestros socios de producción para fomentar actividades de RSC.

Políticas para la consecución de la RSC

Para seguir mejorando el cumplimiento de nuestra responsabilidad social en la cadena de producción, establecimos las políticas para la consecución de la responsabilidad social corporativa en 2011, que distribuimos entre todos nuestros socios de producción con el requisito de su cumplimiento.

Estas normas incorporan los consejos de especialistas externos, así como el estándar de RBA*, con el ánimo de afianzar todos los puntos que se incluyen. Además de las versiones en japonés e inglés, también hemos creado la versión en chino para que más personas puedan tener acceso a estas normas en su lengua materna.

* RBA (Responsible Business Alliance)
Organización que promueve la seguridad en el entorno laboral, el trato digno y respetuoso a los trabajadores, y la sostenibilidad en el sector de la electrónica.

Confirmación mediante encuestas escritas

Para entender en qué medida fomentan la RSC nuestros socios de producción, solicitamos anualmente a todos sus proveedores de primer nivel un informe por escrito, junto con otro informe sobre la situación de la empresa.

Ese informe incluye descripciones de las condiciones de cada instalación para comprobar el grado de aplicación de la RSC en ellas. Si alguna respuesta no nos convence, tomamos medidas adicionales como solicitar otra encuesta por escrito y encargar una auditoría externa.

En el año fiscal 2020, también modificamos nuestra encuesta con el fin de obtener información más completa de nuestros socios de producción.

Comprender las condiciones con visitas in situ

Desde 2008, representantes de Nintendo inspeccionan personalmente las fábricas de nuestros socios de producción tras un proceso selectivo en el que se tienen en cuenta las respuestas a las encuestas, la importancia de su contribución a la cadena y los cambios en las condiciones. Además de estas visitas in situ, encargamos auditorías externas centradas en mejorar la fiabilidad de la RSC en la cadena de producción. Considerando el impacto del COVID-19 en el año fiscal 2020, hicimos los preparativos necesarios para realizar auditorías de forma remota en vez de in situ. En primavera de 2021, pudimos realizar esas auditorías con éxito y verificar las condiciones del lugar.

Seguimiento de las mejoras

Para realizar un seguimiento de los riesgos identificados a través de las encuestas y de las visitas in situ, contamos con criterios de seguimiento acordes a las políticas para la consecución de la RSC de Nintendo.

Para nosotros es importante que nuestros proveedores reafirmen su comprensión del enfoque de Nintendo respecto a la RSC mediante actividades de seguimiento. Además, estimamos esencial para regalar sonrisas en la cadena de producción que nuestros proveedores reflexionen sobre la RSC y establezcan mejoras por iniciativa propia.

Coordinación del Grupo de Trabajo de las Políticas para la Consecución de la RSC

Nintendo estableció el Grupo de Trabajo de las Políticas para la Consecución de la RSC para compartir globalmente las actividades que cada país realiza para aplicar las políticas para la consecución de la RSC en la cadena de producción. Este grupo de trabajo reúne a representantes de Nintendo de todo el mundo que comparten el estado de las actividades de RSC de su país y piensan en iniciativas que beneficien a todo el grupo.

Regalar sonrisas a nuestros empleados

Los empleados de Nintendo cuentan con un amplio abanico de características únicas y todos colaboran para hacer sonreír a aquellas personas con las que entran en contacto. Como empresa global, además de fomentar la concienciación sobre los derechos humanos, creamos sistemas e iniciativas adecuadas para cada país y región para proporcionar un entorno laboral que apoye y empodere a nuestros empleados, ya que son el origen de nuestras ventajas competitivas.

Apoyar la salud y crear un entorno de trabajo confortable

Nintendo of America Inc.

Asegurar el bienestar de los empleados

Debido a la pandemia, en Nintendo of America cambiamos la mayoría de nuestros servicios médicos y de bienestar in situ a un formato digital. Seguimos informando regularmente a los empleados sobre estos servicios a través de artículos web internos, correos electrónicos y correo postal.

Todos los empleados tienen acceso a sesiones de terapia virtuales gratuitas a través de nuestro Programa de Ayuda al Empleado. Además, los que disponen de un seguro médico financiado por la empresa también pueden acceder a recursos virtuales para el cuidado de la salud y la salud mental desde el centro de salud CareATC. Este centro ofrece atención primaria, prescripción de medicamentos, terapia física, asesoramiento y orientación. La mayoría de estos servicios son gratuitos o requieren tan solo una cuota simbólica. Cuando el teletrabajo se convirtió en la nueva realidad, intentamos que nuestros empleados se mantuvieran físicamente activos y motivados. Para ello contamos con la ayuda del Centro de Fitness EXOS, que les ofreció una gran variedad de actividades virtuales, como clases de yoga y meditación, así como vídeos pregrabados a los que podían acceder cuando quisieran. También organizaron desafíos para mantenerse en forma e impartieron seminarios educativos en línea todos los meses centrados en los cuatro pilares de la metodología de EXOS: mentalidad, nutrición, movimiento y recuperación.

La colaboración entre nuestros Employee Resource Groups *, CareATC y EXOS dio como resultado la creación de grupos internos de apoyo para padres y demostraciones semanales de cocina sana realizadas por un dietista certificado.

* Employee Resource Groups (“colectivos de recursos de empleados”) son iniciativas que incentivan la compresión mutua entre nuestros empleados en base a trasfondos, experiencias e intereses comunes.

Nintendo of Europe GmbH (Alemania)

Una nueva iniciativa creada por los empleados para mejor la experiencia laboral

Nintendo FIT es una iniciativa de Nintendo of Europe por y para empleados cuyos objetivos son mejorar la salud y el rendimiento laboral, aliviar el estrés y aumentar la satisfacción de los empleados.

En enero de 2021, lanzamos esta iniciativa con voluntarios de varios departamentos. Nuestro trabajo se basa en los principios de interconexión entre los sistemas y la filosofía existentes, en la participación y en la igualdad de oportunidades. Basándonos en estos ideales, hemos empezado a desarrollar estrategias y actividades para mejorar la motivación, prevenir enfermedades relacionadas con el trabajo, reducir el absentismo laboral, fomentar el sentimiento de pertenencia a la empresa y mejorar el ambiente laboral. Tras una evaluación exhaustiva de nuestras necesidades, identificamos diversos temas y planteamos soluciones que tuvieran en consideración a todos los grupos de interés, géneros, edades y necesidades especiales. Al integrar Nintendo FIT en nuestro sistema de gestión en Nintendo of Europe (Alemania), podremos seguir trabajando para apoyar a nuestros empleados.

Las primeras medidas consistirán en crear conciencia sobre el COVID-19 por medio de la intranet y de boletines informativos. También queremos enseñar a los empleados a evitar y reducir el estrés a través de ejercicio físico, actividades mentales como la meditación y una dieta equilibrada. También estamos considerando organizar charlas sobre varios temas de salud y colaborar con un entrenador de fitness externo para preparar cursos de apoyo virtuales.

Nintendo of Europe GmbH (Alemania)

Un nueva oficina enfocada en el bienestar de los empleados, la funcionalidad y el medioambiente

Recientemente, Nintendo of Europe trasladó su sede europea a una nueva ubicación en Frankfurt, Alemania. Los objetivos principales del traslado fueron mejorar la participación de los empleados, contar con funcionalidades de última generación y proteger el medioambiente. Para lograrlo, se crearon comités interdisciplinarios, como el Comité de Interior, que decidió qué materiales y mobiliario se iban a usar; o el Comité de Comunicación, que se encargó de diseñar el apartado multimedia de las salas de reunión para poder usar los sistemas de videoconferencia y otros aparatos de una forma más eficaz. Durante el proceso, todo el mundo fue informado regularmente del traslado a través de un canal dedicado de la intranet e incluso se creó un correo electrónico donde los empleados podían mandar sus opiniones, sugerencias y preguntas al respecto.

La nueva oficina ha sido diseñada para cumplir con el Certificado Dorado de DGNB* y se utilizaron muchos materiales sostenibles durante la construcción, como la moqueta hecha a partir de redes de pesca recicladas.

La nueva sede de Nintendo of Europe cuenta con:

- Campo de fútbol, tenis de mesa y una cancha polideportiva para jugar al voleibol, al baloncesto y a otros deportes.
- Salas para padres e hijos equipadas con juguetes, libros y sillas donde las madres pueden descansar o dar el pecho con el fin de que los empleados puedan cuidar de sus hijos mientras estén en el trabajo.
- Zona ajardinada y terraza con wifi.
- Sala de fitness.
- Lavabos unisex accesibles para personas con discapacidad (en todas las plantas).
- Moderno sistema de calefacción y aire acondicionado energéticamente eficiente.
- Paneles de protección solar mejorados en la parte exterior del edificio y ventanas que pueden abrirse.
- Mobiliario nuevo y ergonómico, incluyendo mesas de altura ajustable.

* DGNB
El Deutsche Gesellschaft für Nachhaltiges Bauen (o Consejo Alemán para la Edificación Sostenible) es un sistema para evaluar la sostenibilidad de los edificios. Evalúa aspectos de la sostenibilidad como el impacto medioambiental, la relación coste-rendimiento, el mantenimiento a largo plazo y factores funcionales y socioculturales como la comodidad y el diseño, entre muchos otros.

Nintendo Australia Pty Limited

Mejorar el ambiente laboral con reformas en la oficina

En la sede central de Nintendo of Australia, en Melbourne, se llevaron a cabo diversas reformas desde abril hasta septiembre de 2020, en las que se tuvo en cuenta la salud y el bienestar de los empleados, la accesibilidad y varios factores medioambientales.

El rediseño de la zona de oficina nos permitió reorganizar el espacio de trabajo para que fuese más cómodo para los empleados. Ahora hay más zonas abiertas, mobiliario nuevo y una distribución más adecuada de los puestos. También hemos añadido muchas plantas de interior en la zona de oficina para ayudar a mejorar el ambiente de la sala y el bienestar general.

Uno de los principales objetivos que nos propusimos cumplir con las reformas fue mejorar la accesibilidad al edificio. Con el fin de facilitar la movilidad de los empleados y de los visitantes, ahora dispone de un ascensor y diversos servicios accesibles para personas con discapacidad. Para reducir nuestra huella medioambiental y mejorar el rendimiento dentro del edificio,

hemos instalado unas películas solares en la parte exterior de las ventanas para mejorar la eficiencia energética a la hora de calentar y enfriar el edificio, y un sistema de iluminación que se apaga en las zonas donde no hay nadie.

A medida que los empleados regresan a la oficina tras pasar gran parte del 2020 confinados en casa por culpa del COVID-19, esperamos con ilusión volver a relacionarnos con todos en un nuevo y mejorado ambiente laboral.

Comprender la diversidad de la plantilla

Nintendo Co., Ltd. (Japón)

Introducción de un Sistema de Unión

Todos nuestros empleados en Nintendo Co., Ltd. son únicos y por eso queremos crear un ambiente laboral que apoye y empodere a todos y cada uno de ellos.

En base a esta filosofía, en marzo de 2021 introdujimos el Sistema de Unión para que los empleados que convivan con alguien de su mismo sexo puedan disfrutar de los mismos beneficios que los empleados casados con parejas del sexo contrario. También establecimos que las parejas de hecho se considerarían iguales a los matrimonios legales.

En nuestro código de conducta para empleados indicamos que no discriminamos a nadie por su raza, etnia, nacionalidad, ideología, religión, creencias, procedencia, estatus social, clase, ocupación, sexo, edad, discapacidad, orientación sexual o identidad de género, y que prohibimos cualquier forma de discriminación. Además, aprovechamos la introducción del Sistema de Unión para revisar nuestras normas internas sobre el abuso para prohibir claramente los comentarios discriminatorios basados en la orientación sexual o la identidad de género, y la divulgación de la orientación sexual privada de alguien sin su consentimiento.

Junto con la introducción del Sistema de Unión en Japón y con tal de crear conciencia, notificamos a nuestros empleados sobre la diversidad de género con un mensaje del presidente en la intranet de la empresa. En dicho mensaje, el presidente recordó a los empleados que incluso las palabras y acciones sin mala intención pueden causar un grave daño emocional a las personas, y pidió comprensión y apoyo para crear un ambiente laboral en el que todo el mundo se sienta a gusto.

Seguiremos mejorando nuestros sistemas empresariales y nuestra conducta para lograr un ambiente en el que nuestros diversos empleados puedan aprovechar todo su potencial.

Nintendo of America Inc.

Apoyar el desarrollo, la diversidad, la igualdad y la inclusividad de los empleados

Durante la pandemia, en Nintendo of America ofrecimos a los empleados una gran variedad de actividades virtuales para el aprendizaje y la motivación. Pusimos a su disposición una plataforma educativa en línea que ellos mismos gestionaban y que les ofrecía cursos en vídeo realizados por expertos de la industria sobre áreas relacionadas con los programas informáticos, la creatividad y la gestión de empresa.

Seguimos ofreciendo recursos para la Diversidad, Igualdad e Inclusividad (DE&I, en inglés), además de nuestro curso virtual «Destruyendo los prejuicios del día a día», que ayuda a los empleados a identificar los prejuicios que se crean inconscientemente y les explica formas de encararlos en su día a día.

En 2020, organizamos varios fórums especiales donde los asistentes pudieron compartir y escuchar una gran variedad de experiencias personales y profesionales. Las perspectivas y conversaciones a las que estuvieron expuestos los empleados los ayudaron a ser más conscientes de nuestras diferencias y a saber apreciar las experiencias de cada persona.

También invitamos a los empleados a participar en un programa de aprendizaje donde se les enseñó cómo involucrarse en unas prácticas diseñadas para eliminar cualquier forma de racismo. Cientos de empleados de Nintendo of America participaron en el programa y se comprometieron a aportar su granito de arena todos los días.

Nintendo of America Inc.

Iniciativas para la diversidad a través de Employee Resource Groups

En Nintendo of America creamos los Employee Resource Groups (ERG, “colectivos de recursos de empleados”) , unas iniciativas que incentivan la compresión mutua entre nuestros empleados en base a trasfondos, experiencias e intereses comunes, y que apoyan actividades que fomentan la diversidad, la igualdad y la inclusividad.

El colectivo Black @ Nintendo Dialogue (B@ND) trabaja para fomentar la inclusividad a través del compromiso con la comunidad, la participación de los empleados y la adquisición de talento. B@ND investiga y crea oportunidades de voluntariado para Nintendo of America y sus empleados para apoyar a la comunidad negra y crear consciencia de las acciones para la diversidad, igualdad e inclusividad que la compañía realiza, además de ofrecer plataformas y oportunidades para que los empleados participen en debates abiertos sobre estos temas.

Para apoyar la diversidad en la adquisición de talento, B@ND asiste a eventos de reclutamiento, como a la Conferencia y Exposición Anual de la Asociación National Black MBA (NBMBAA, según sus siglas en inglés) y a la Conferencia de los Desarrolladores de Color de Videojuegos para fomentar la diversidad en la contratación de candidatos.

Otro de nuestros colectivos, Nintendo Women and Allies, apoya a las empleadas ofreciéndoles una gran variedad de actividades para empoderarse y potenciar sus carreras. Estas actividades incluyen presentaciones de mujeres que ocupan puestos directivos, y acciones de comunicación entre departamentos para fomentar el liderazgo, las habilidades de presentación y la red de contactos.

En enero de 2020, Nintendo Women and Allies organizó un evento llamado «Cultivando

la Excelencia en la Comunicación» donde se aprendían técnicas para comunicarse, como el uso del lenguaje corporal y cómo hablar positivamente de una misma con el fin de tener más confianza y sentirse más cómoda en el lugar de trabajo.

En 2020, debido a la pandemia y a la obligación de trabajar desde casa, Nintendo Women and Allies se esforzó por ofrecer varias actividades virtuales sobre distintos temas como el liderazgo, la cultura del trabajo o cómo sobrellevar el aislamiento. Además, Nintendo Women and Allies también organizó eventos virtuales, como un panel de discusión titulado «Cómo definir el éxito en tiempos cambiantes», y un evento para Girls Make Games* donde empleadas de Nintendo of America moderaron una conversación con chicas de entre 8 y 14 años sobre cómo identificar y aprovechar sus puntos fuertes.

* Girls Make Games
Es una organización creada en 2014 que organiza campamentos de verano, talleres y encuentros diseñados para inspirar y apoyar a las chicas interesadas en trabajar en la industria del videojuego.

Acciones medioambientales

Para cumplir con las expectativas sociales y para legar un planeta mejor a las futuras generaciones, nuestras acciones no se limitan al ambiente laboral, sino que también nos hemos embarcado en varias iniciativas para reducir el impacto medioambiental de nuestros productos. Esas iniciativas empiezan por la fase de diseño hasta llegar a las reparaciones y a la atención al consumidor y terminan con el reciclaje.

Diseño — Adquisición de materiales y producción — Transporte y ventas — Reparaciones y atención al consumidor — Reciclaje

Diseño

Tras el lanzamiento de Nintendo Switch, hemos seguido mejorando la eficiencia energética de la consola, lo cual nos ha permitido ampliar la vida útil de la batería del modelo actual, que se lanzó en 2019.

La consola Nintendo Switch Lite, que lanzamos poco después, también usa el mismo sistema de ahorro de energía que el modelo actual de Nintendo Switch.

Además, nos esforzamos para evitar el uso innecesario de recursos y aplicamos las siguientes iniciativas para conservarlos y que nuestros productos sean más reciclables:

- Reducir el uso de materiales combinados* en nuestros diseños
- Facilitar el desensamblaje
- Etiquetar los materiales de los componentes para facilitar el reciclaje tras ser desensamblados
- Fomentar el uso de materiales reutilizables
- Intentar disminuir el impacto medioambiental generado con los residuos

* Los materiales combinados se forman con la unión de dos materiales, como el papel y el aluminio o el papel y el plástico, y se consideran difíciles de reciclar.

Vida útil de la batería

Modelo original de Nintendo Switch
De 2,5 a 6,5 horas aprox.

Modelo actual de Nintendo Switch
De 4,5 a 9 horas aprox.

Nintendo Switch Lite
De 3 a 7 horas aprox.

Nota 1: La duración puede variar según el programa que se esté usando.
Nota 2: Son cifras aproximadas. El tiempo puede ser más corto según las condiciones de uso.

Transporte y ventas

En Nintendo of Europe nos preocupamos por reducir las emisiones de CO_2 al transportar los productos aplicando un cambio modal y otras medidas. Por ejemplo, principalmente usamos el tren para mover los contenedores procedentes de los puertos europeos hasta nuestros centros de distribución.

Para enviar mercancía de los centros de distribución europeos a los socios minoristas, nos aseguramos de que los camiones circulen a carga completa para que el número de viajes sea el mínimo posible. Además, nuestro sistema informático agrupa los pedidos en un solo cargamento siempre que sea posible, teniendo en cuenta las fechas de entrega requeridas por nuestros socios minoristas.

Reparaciones y atención al consumidor

En Nintendo Co., Ltd. ha creado el Nintendo Service Center (Centro de Servicios Nintendo) como punto de contacto para reparaciones y venta de piezas.

Para que los usuarios puedan mantener sus consolas en buen estado y usarlas durante mucho tiempo, aprovechamos los datos de reparaciones de Nintendo Switch para crear una página de referencia con acciones que podrían dañar la consola y la publicamos en nuestra página de atención al consumidor (solo en japonés). Es importante que los consumidores creen un vínculo con nuestros productos y sigan usándolos durante muchos años. Eso también es esencial para proteger el medioambiente y por ello hemos instaurado sistemas en todos los países y regiones para llevar a cabo reparaciones siempre que sea posible.

También estamos trabajando para mejorar nuestras páginas de atención al consumidor ofreciendo de manera proactiva información a nuestros consumidores.

Reciclaje

Nintendo of America ofrece a los consumidores, tanto en Estados Unidos como en Canadá, ocuparse del reciclaje de sus videojuegos y consolas (no solo de Nintendo) a través de nuestro Programa de Recuperación.

En Nintendo of America nos ocupamos de la paquetería y de facilitar las instrucciones necesarias sobre cómo enviarnos los productos para que sean reciclados con un certificado R2*. Si se solicita, también ofrecemos a los consumidores embalaje totalmente reciclable. Las empresas de reciclaje con las que trabajamos tienen la obligación legal de poseer un certificado R2 que asegure que los materiales serán tratados de una forma correcta y segura.

* R2
«Responsible Recycling» (reciclaje responsable) es una normativa para reciclar aparatos electrónicos muy extendida en América del Norte y del Sur. El nombre oficial en inglés es «Responsible Recycling ("R2") Practices for Use in Accredited Certification Programs for Electronics Recyclers».